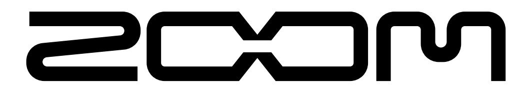
GUITAR EFFECTS & USB AUDIO I/F PEDAL

G1u

Mode d'emploi

Merci d'avoir choisi la ***ZOOM G1u*** (que nous appellerons simplement "***G1u***"). Veuillez prendre le temps de lire attentivement ce manuel pour tirer le meilleur parti de l'appareil et vous assurer des performances et une fiabilité optimales. Veuillez conserver ce manuel à disposition pour vous y référer ultérieurement.

Sommaire



PRÉCAUTIONS DE SÉCURITÉ ET D'EMPLOI

PRÉCAUTIONS DE SÉCURITÉ

Dans ce mode d'emploi, des symboles servent à mettre en évidence des avertissements et précautions à lire pour éviter les accidents. Leur signification est la suivante :



Ce symbole signale des explications concernant des dangers extrêmes. Si les utilisateurs ignorent ce symbole et manipulent mal l'appareil, des blessures sérieuses voire mortelles peuvent en résulter.



Ce symbole signale des explications concernant des facteurs de danger. Si les utilisateurs ignorent ce symbole et manipulent mal l'appareil, il peut en résulter des blessures corporelles et des dommages pour l'équipement.

Veuillez suivre les consignes de sécurité et précautions suivantes pour vous assurer un emploi sans danger de la G1u.

À propos de l'alimentation



Comme la consommation électrique de cet appareil est assez élevée, nous vous recommandons l'emploi d'un adaptateur secteur lorsque c'est possible. Si vous utilisez des piles, n'employez que des piles alcalines.

[Fonctionnement avec adaptateur secteur]

- Veillez à n'utiliser qu'un adaptateur secteur AD-0006 ou AD-16 Zoom. L'emploi d'un adaptateur d'un autre type pourrait endommager l'appareil et présenter des risques.
- Ne connectez l'adaptateur secteur qu'à une prise fournissant la tension nominale requise par celui-ci.
- Quand vous débranchez l'adaptateur de la prise, saisissez l'adaptateur lui-même, ne tirez pas sur le câble.
- Durant un orage ou en cas de non utilisation prolongée, débranchez l'adaptateur secteur de la prise secteur.

[Fonctionnement sur piles]

- Employez quatre piles conventionnelles R6 (taille AA) IEC (alcalines).
- La G1u ne peut pas servir de chargeur.
- Faites attention à l'étiquetage des piles afin de choisir le type correct.
- En cas de non utilisation prolongée, retirez les piles de l'appareil.
- Si les piles ont coulé, essuyez soigneusement le compartiment des piles et les bornes des piles pour retirer tout reste de liquide.
- Quand vous utilisez l'appareil, le couvercle du compartiment des piles doit être fermé.

Environnement



Pour prévenir le risque d'incendie, choc électrique ou mauvais fonctionnement, évitez d'utiliser votre G1u dans des conditions où elle est exposée à des :

- Températures extrêmes
- Sources de chaleur telles que radiateurs ou poêles
- Forte humidité
- Poussières excessives ou du sable
- Vibrations excessives ou chocs

Maniement



- Ne placez jamais d'objets remplis de liquide, tels que des vases, sur la G1u car cela peut causer un choc électrique.
- Ne placez pas sur la G1u des sources à flamme nue comme des bougies allumées car cela pourrait provoquer un incendie.



- La G1u est un instrument de précision. N'exercez pas de pression excessive sur ses touches et autres commandes. Ne la laissez pas tomber, et ne la soumettez pas à des chocs ou à des pressions excessives.
- Ne laissez aucun objet étranger (pièce ou épingle etc.) ni liquide pénétrer dans l'appareil.

Connexion des câbles et prises d'entrée/sortie



Vous devez toujours éteindre la G1u et tous les autres équipements avant de brancher ou débrancher des câbles. Veillez aussi à débrancher tous les câbles de connexion et le cordon d'alimentation avant de déplacer la G1u.

Modifications



N'ouvrez jamais le boîtier de la G1u et ne tentez jamais de modifier l'appareil de quelque façon que ce soit car cela pourrait l'endommager.

Volume

Attention

N'utilisez pas la G1u longtemps à fort volume car cela pourrait entraîner des troubles auditifs.

Précautions d'emploi

Interférences électriques

Pour des raisons de sécurité, la G1u a été conçue afin d'assurer une protection maximale contre l'émission de rayonnement électromagnétique par l'appareil, et une protection vis-à-vis des interférences externes. Toutefois, aucun équipement très sensible aux interférences ou émettant de puissantes ondes électromagnétiques ne doit être placé près de la G1u, car le risque d'interférences ne peut pas être totalement éliminé.

Avec tout type d'appareil à commande numérique, y compris la G1u, les interférences électromagnétiques peuvent causer un mauvais fonctionnement et altérer voire détruire les données. Il faut veiller à minimiser le risque de dommages.

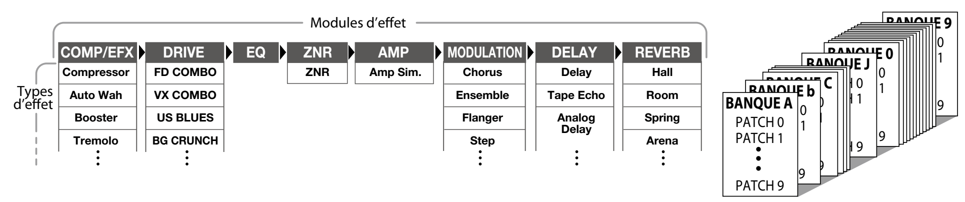
Nettoyage

Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer la G1u. Si nécessaire, humidifiez légèrement le chiffon. N'utilisez pas de nettoyant abrasif, de cire ou de solvant (comme un diluant pour peinture ou de l'alcool de nettoyage) car ceux-ci peuvent ternir la finition ou endommager la surface.

Veuillez conserver ce manuel dans un endroit pratique pour vous y référer ultérieurement.

Termes utilisés dans ce manuel

Cette section explique quelques termes importants utilisés tout au long du manuel de la G1u.



• **Module d'effet**

Comme représenté dans l'illustration ci-dessus, un patch de la G1u peut être considéré comme une combinaison de jusqu'à huit effets simples. Chacun de ces effets est nommé module d'effet.

• **Type d'effet**

Certains modules d'effet ont plusieurs effets différents nommés types d'effet. Par exemple, le module MODULATION comprend chorus, flanger, pitch shifter et d'autres types d'effet. Un seul d'entre eux peut être sélectionné à la fois.

• **Paramètre d'effet**

Tous les modules d'effet ont divers paramètres pouvant être réglés. Ce sont les paramètres d'effet ou simplement les paramètres. Si l'on compare un module d'effet à une pédale d'effet, les paramètres changent le son et l'intensité de l'effet comme les boutons d'une pédale.

• **Patch**

Dans la G1u, les combinaisons de modules d'effet sont mémorisées et rappelées sous forme d'unités nommées patches. Un patch contient des informations sur le statut activé ou désactivé de chaque module d'effet et sur les réglages des paramètres des effets utilisés dans chaque module.

• **Banque**

Un groupe de dix patches est appelé une banque. La mémoire de la G1u contient au total 20 banques, identifiées par les lettres A à J (banque personnalisables) et les numéros 0 à 9 (banques préréglées non modifiables), comme représenté dans l'illustration en haut à droite.

• **Mode**

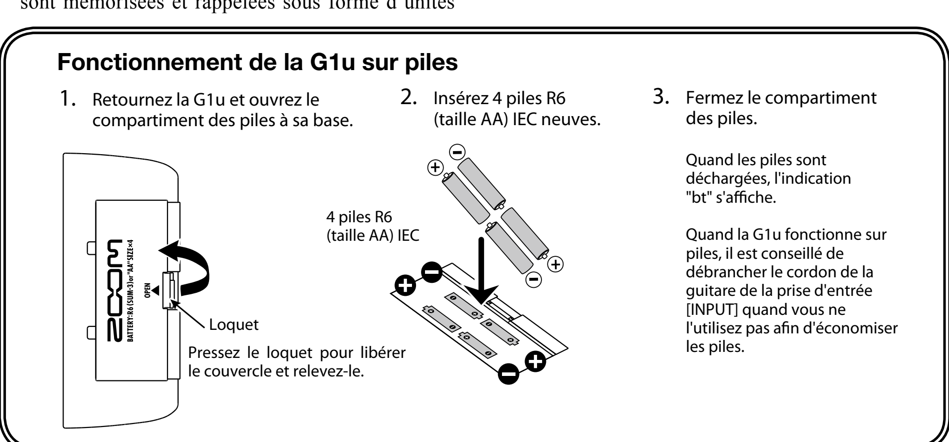
Le statut interne de la G1u dépend de son mode de fonctionnement. La fonction des touches et commandes change avec le mode. Les modes de la G1u comprennent le mode de jeu pour sélectionner les patches et en jouer, le mode rythmique pour lire un pattern rythmique, le mode d'édition pour modifier les effets, et le mode de mémorisation pour sauvegarder les patches.

Fonctionnement de la G1u sur piles

1. Retournez la G1u et ouvrez le compartiment des piles à sa base.

2. Insérez 4 piles R6 (taille AA) IEC neuves.

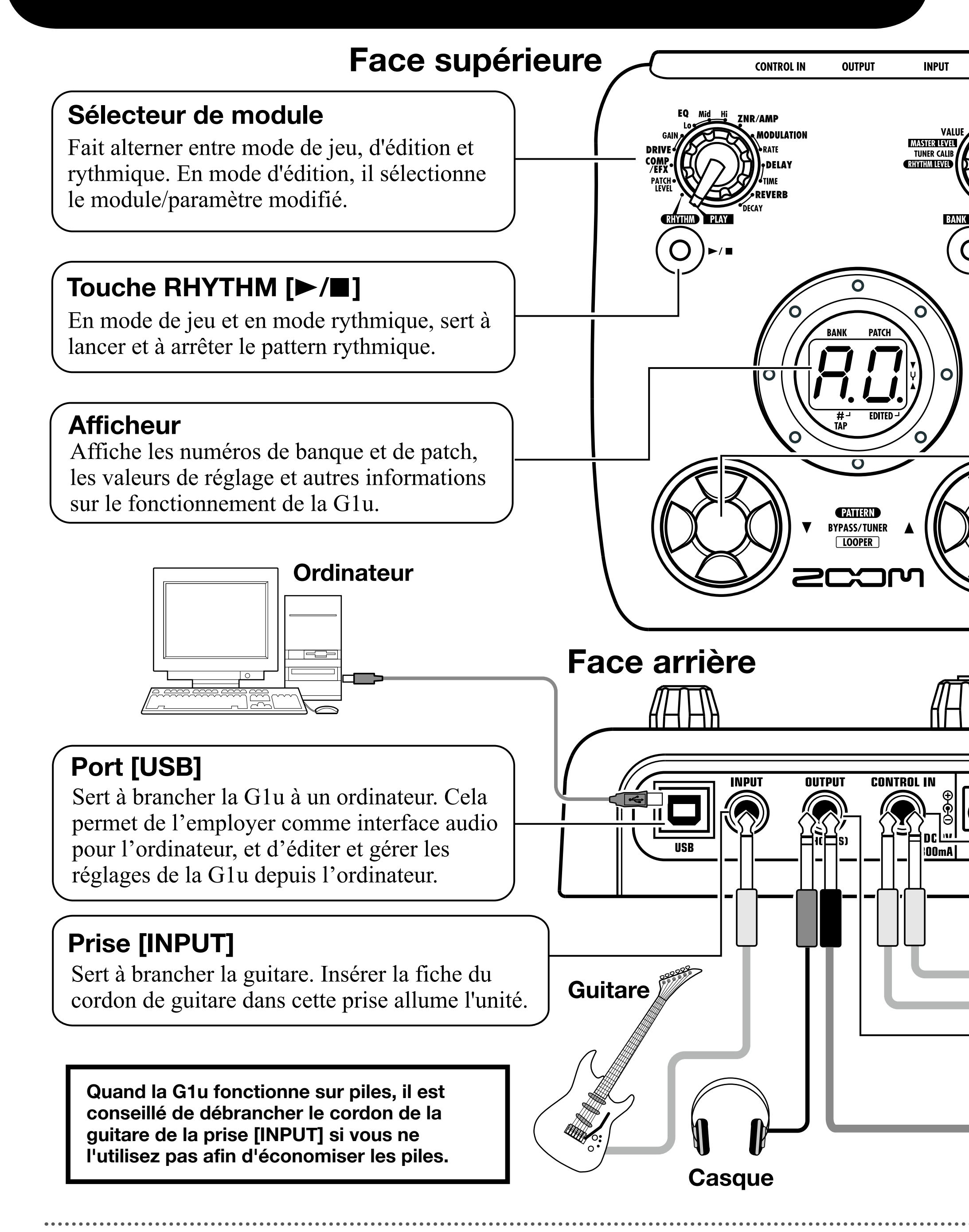
3. Fermez le compartiment des piles.



Quand les piles sont déchargées, l'indication "bt" s'affiche.

Quand la G1u fonctionne sur piles, il est conseillé de débrancher le cordon de la guitare de la prise d'entrée [INPUT] quand vous ne l'utilisez pas afin d'économiser les piles.

Commandes et fonctions/Connexions



Face supérieure

Sélecteur de module

Fait alterner entre mode de jeu, d'édition et rythmique. En mode d'édition, il sélectionne le module/paramètre modifié.

Touche RHYTHM [►/■]

En mode de jeu et en mode rythmique, sert à lancer et à arrêter le pattern rythmique.

Afficheur

Affiche les numéros de banque et de patch, les valeurs de réglage et autres informations sur le fonctionnement de la G1u.

Face arrière

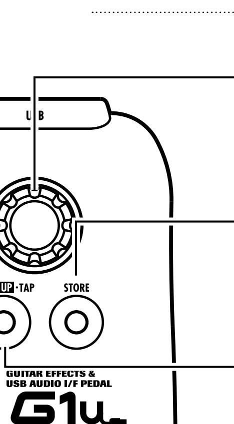
Port [USB]

Sert à brancher la G1u à un ordinateur. Cela permet de l'employer comme interface audio pour l'ordinateur, et d'éditer et gérer les réglages de la G1u depuis l'ordinateur.

Prise [INPUT]

Sert à brancher la guitare. Insérer la fiche du cordon de guitare dans cette prise allume l'unité.

Quand la G1u fonctionne sur piles, il est conseillé de débrancher le cordon de la guitare de la prise [INPUT] si vous ne l'utilisez pas afin d'économiser les piles.



Molette [VALUE]

Cette molette sert à changer les valeurs de paramètre et à régler le niveau global du patch.

Touche [STORE]

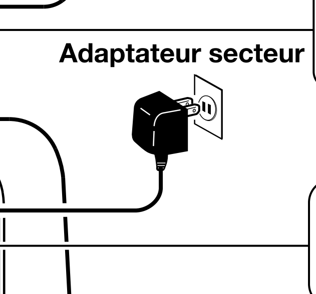
Sert à mémoriser les patches modifiés et à copier des patches à d'autres emplacements.

Touche [BANK UP·TAP]

En mode de jeu, elle fait passer à la banque supérieure. Dans les autres modes, elle permet le réglage manuel du tempo du pattern rythmique ainsi que des paramètres relatifs au timing et au cycle.

Commutateurs au pied [▼]/[▲]

Ces commutateurs servent à sélectionner les patches, à contrôler l'accordeur ou à la fonction de bouclage.

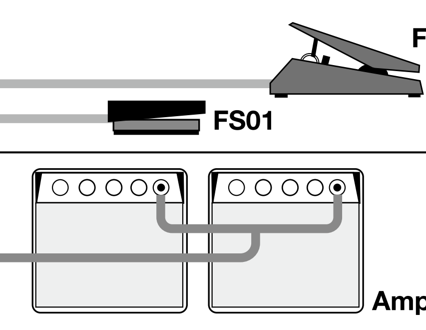


Prise d'entrée d'alimentation [DC 9V]

Un adaptateur secteur AD-0006 ou AD-16 ZOOM peut être branché ici.

Prise [CONTROL IN]

Sert à la connexion d'une pédale optionnelle, commutateur (FS01) ou d'expression (FP01/FP02).



Prise [OUTPUT/PHONES]

Cette prise jack stéréo sert au branchement d'un ampli de guitare. On peut aussi utiliser un câble en Y pour envoyer la sortie à deux amplificateurs ou brancher un casque stéréo à cette prise.

Sélection d'un patch pour le jeu (mode Play)

Cette section explique les fonctions de base du mode de jeu (Play).



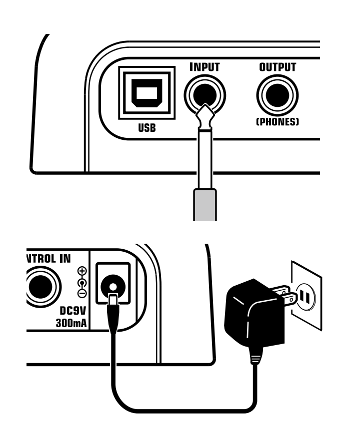
Mettez sous tension

La commande de volume de l'amplificateur connecté doit être complètement baissée.

Branchez un câble blindé à l'entrée [INPUT].

En cas d'alimentation par adaptateur secteur
Branchez le câble de l'adaptateur à la prise [DC 9V].

Allumez l'amplificateur de guitare et réglez son volume à votre goût.

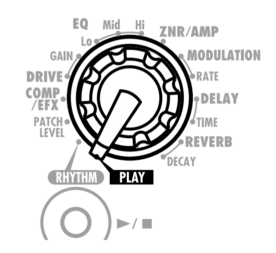




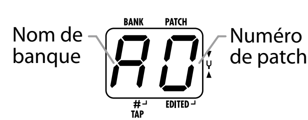
Si la G1u est raccordée à un ordinateur via un câble USB sans qu'il n'y ait d'adaptateur connecté, l'alimentation est fournie par le port USB.

2 Réglez la G1u en mode de jeu (Play)

Réglez le sélecteur de module sur "PLAY".



La banque et le numéro de patch s'affichent à l'écran.





À l'allumage, la G1u se trouve en mode de jeu (Play), quelle que soit la position du sélecteur de module.



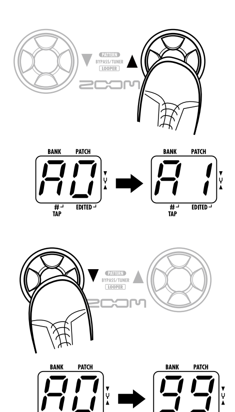
Sélectionnez un patch

Utilisez les commutateurs au pied.

Pressez le commutateur au pied [▲] pour appeler le patch immédiatement supérieur.

Pressez le commutateur au pied [▼] pour appeler le patch immédiatement inférieur.

L'unité passe en revue les patches dans l'ordre A0 – A9 ... J0 – J9 → 00 – 09 ... 90 – 99 → A0.





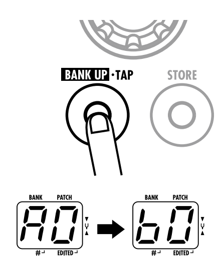
Changez directement de banque

Pressez la touche [BANK UP·TAP].

L'unité passe en revue les banques dans l'ordre A ... J, 0 ... 9, A.



Vous pouvez aussi utiliser une pédale commutateur externe (FS01) pour changer de banque (→ p. 18).





Réglez le niveau général

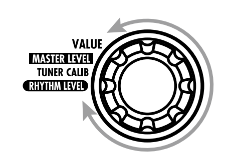
Tournez la molette [VALUE].

Le réglage du niveau général s'affiche.

Le réglage du niveau général s'applique à tous les patches. La plage de réglage est 0 – 98, 1.0. Après extinction, la valeur 80 revient à la mise sous tension.



Si vous utilisez un casque, cette molette règle le volume d'écoute.





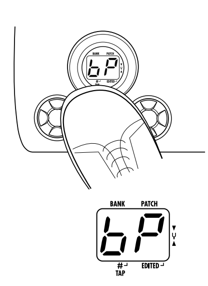
Emploi de l'accordeur

Pour utiliser la fonction accordeur de la G1u, les effets intégrés doivent être court-circuités (temporairement désactivés) ou coupés (son d'origine et son d'effet coupés).



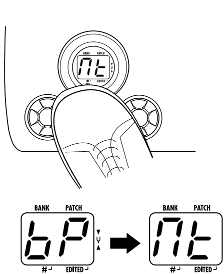
Court-circuitez l'effet ou coupez le son

- **Court-circuiter la G1u (Bypass)**
  En mode de jeu ou en mode rythmique (→ p. 10), pressez en même temps les commutateurs au pied [▼]/[▲]. Quand l'indication "bP" apparaît à l'écran, relâchez-les dans la seconde qui suit.





- **Couper le son de la G1u (Mute)**
  En mode de jeu ou en mode rythmique (→ p. 10), pressez en même temps les commutateurs au pied [▼]/[▲]. Attendez que l'indication "bP" de l'écran se change en "Mt" puis relâchez les commutateurs dans la seconde qui suit.





- *Si vous gardez les commutateurs pressés plus d'une seconde après l'apparition de l'indication "Mt", c'est la fonction de bouclage (→ p. 12) qui est activée.*
- *Le statut Bypass ou Mute ne peut pas être activé quand l'unité est en mode d'édition (→ p. 14).*

Changement de patch en statut bypass/mute

Si vous pressez en même temps les commutateurs [▼]/[▲] pendant que vous jouez de votre instrument, le son peut momentanément changer juste avant que ne soit activé le statut bypass/mute. Cela est dû au fait que la G1u passe au patch immédiatement supérieur ou inférieur quand un des commutateurs est pressé un peu plus tôt que l'autre (quand vous annulez le statut bypass/mute, le numéro de patch d'origine est à nouveau actif).
Ce comportement n'est pas un défaut. Il est dû à la très haute réactivité de la G1u au changement de patch. Pour empêcher que le son ne change dans ce cas, ne produisez aucun son avec votre instrument jusqu'à ce que le statut bypass/mute soit établi.

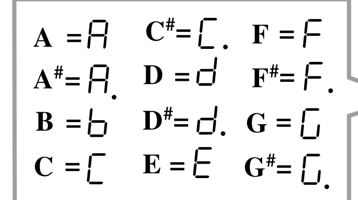


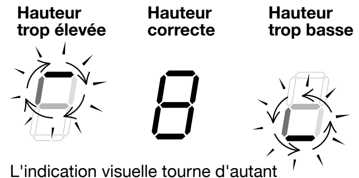
Accordez votre instrument

Jouez la corde voulue à vide et réglez sa hauteur.

Le côté gauche de l'afficheur donne la note la plus proche de la hauteur actuelle.

Le côté droit de l'afficheur affiche un symbole indiquant l'éloignement de l'accord juste.





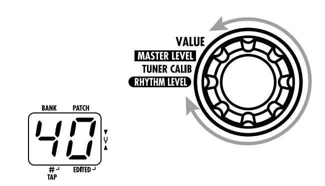
L'indication visuelle tourne d'autant plus vite que la hauteur est éloignée.



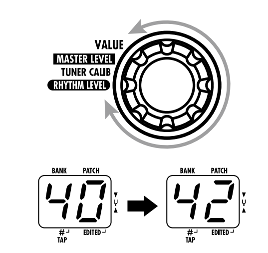
Réglez la hauteur de référence de l'accordeur

Pour affiner la hauteur de référence de l'accordeur de la G1u, tournez la molette [VALUE] en statut bypass/mute.

Quand vous tournez la molette, la hauteur de référence actuelle est affichée un court instant. Le réglage par défaut est 40 (la médian = 440 Hz).



Quand la hauteur de référence est affichée, tournez la molette [VALUE] pour régler la valeur dans la plage 35 – 45 (la médian = 435 à 445 Hz).



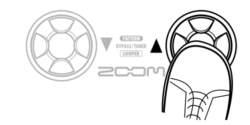


Quand vous éteignez puis rallumez, la hauteur de référence revient à 40 (la médian = 440 Hz).



Retour au mode de jeu (Play)

Pressez un des commutateurs [▼]/[▲].



Emploi de la fonction rythmique (mode Rhythm)

Cette section décrit comment utiliser la fonction rythmique intégrée qui reproduit des sons de batterie réalistes selon différents motifs rythmiques ("patterns").



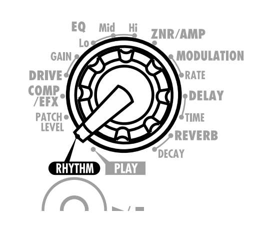
Sélectionnez le mode rythmique (Rhythm)

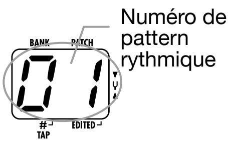
Réglez le sélecteur de module en position "RHYTHM".

Le numéro du pattern rythmique actuellement sélectionné (01 – 40) s'affiche.



En mode rythmique, le dernier patch sélectionné est toujours actif. Toutefois, les effets de reverb sont désactivés lors de la lecture des patterns rythmiques. La fonction rythmique peut aussi servir en mode de jeu et en mode de bouclage.







Lancez la fonction rythmique (Rhythm)

Pressez la touche RHYTHM [►/■].



La lecture du pattern rythmique démarrera aussi si vous pressez la touche RHYTHM [►/■] en mode de jeu. Toutefois, vous ne pouvez pas changer de pattern rythmique ni régler le volume ou le tempo du rythme.

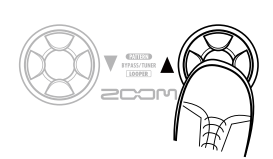


3 Sélectionnez un pattern rythmique

Pour passer à un autre des 40 patterns rythmiques intégrés, pressez un des commutateurs au pied [▼]/[▲].
(Pour des informations sur leur contenu, voir page 27.)



Quand vous pressez en même temps les commutateurs au pied [▼]/[▲] en mode rythmique, la G1u bascule en statut bypass/mute. La fonction d'accordage (→ p. 8) peut alors être utilisée pendant que le pattern rythmique est lu.



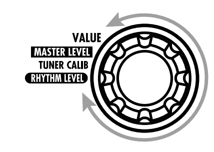


Réglez le volume du rythme

Tournez la molette [VALUE].

Le réglage actuel (0 – 30) s'affiche brièvement.







Réglez le tempo

Le tempo du pattern rythmique peut être réglé dans la plage 40 – 250 BPM (battements par minute).

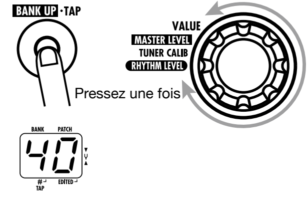
- **Pour changer progressivement le tempo**
  Pressez une fois la touche [BANK UP·TAP] puis tournez la molette [VALUE] tandis que la valeur de tempo est affichée.

- **Pour spécifier manuellement le tempo**
  Pressez au moins deux fois la touche [BANK UP·TAP] à intervalle correspondant au tempo désiré. La G1u détecte automatiquement l'intervalle séparant la seconde pression et les suivantes, et règle le tempo en conséquence (fonction de battue du tempo ou "tap tempo").

Pendant que les étapes ci-dessus sont suivies, la nouvelle valeur de tempo (40 – 250) s'affiche brièvement. Pour les valeurs dans la plage de 100 à 199, un point s'affiche au centre, et pour les valeurs à partir de 200, des points s'affichent au centre et dans le coin inférieur droit.



Vous pouvez aussi utiliser une pédale commutateur externe (FS01) pour spécifier le tempo (→ p. 18).

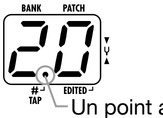


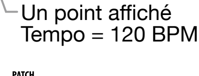
Détection automatique

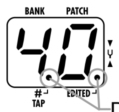










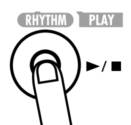


Deux points affichés
Tempo = 240 BPM



Arrêtez le rythme

Pressez la touche RHYTHM [►/■].
La G1u retourne à son état précédent.



Emploi de la fonction de bouclage (mode Looper)

La G1u a une fonction de bouclage intégrée qui peut enregistrer et répéter jusqu'à cinq secondes de votre jeu ou enregistrer des phrases en superposition. Cette section décrit comment l'utiliser.

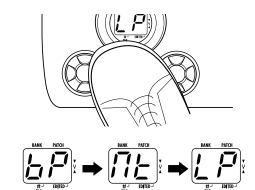


Sélectionnez le mode de bouclage

En mode de jeu, pressez en même temps les commutateurs au pied [▼]/[▲] et attendez que l'indication se change de "bP" en "Mt" puis en "LP". Quand "LP" s'affiche, relâchez-les.



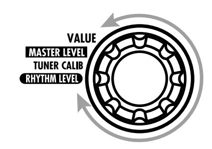
En mode de bouclage, les effets de retard (delay) sont désactivés.

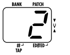


2 Sélectionnez la méthode d'enregistrement

Tournez la molette [VALUE] pour choisir la méthode d'enregistrement. Les réglages suivants sont possibles.

- **1 – 8** La durée d'enregistrement est déterminée en noires, en fonction du tempo réglé. Ainsi, avec un réglage "2", l'enregistrement s'arrête automatiquement après deux temps au tempo actuel.
- **Mn** Le lancement et l'arrêt de l'enregistrement sont contrôlés manuellement.





Réglage de la durée d'enregistrement en noires



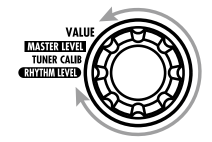
Réglage manuel de la durée d'enregistrement



3 Réglez le tempo

Si un réglage de 1 à 8 a été choisi pour enregistrer, réglez le tempo avec la touche [BANK UP·TAP] et la molette [VALUE]. La procédure est la même que pour la fonction rythmique. La fonction de battue "tap tempo" peut aussi être employée (→ p. 11).

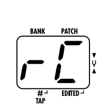


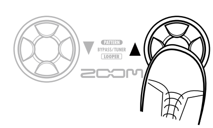




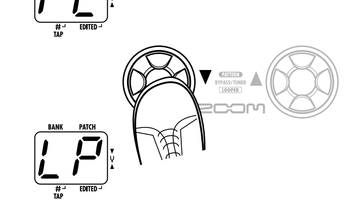
Enregistrez/lisez une phrase

Pressez le commutateur au pied [▲] et jouez la phrase à enregistrer.
"rC" s'affiche et l'enregistrement commence.





- **Si la méthode d'enregistrement 1 – 8 a été choisie**
  Une fois le temps spécifié écoulé, l'enregistrement s'arrête et la lecture en boucle commence.
- **Si la méthode d'enregistrement Mn a été choisie**
  Quand le commutateur [▲] est à nouveau pressé ou quand la durée maximale d'enregistrement (5 secondes) a été atteinte, l'enregistrement s'arrête et la lecture en boucle commence. L'affichage se change en "PL".
  Pour arrêter la lecture en boucle, pressez le commutateur [▼]. L'affichage revient à "LP".



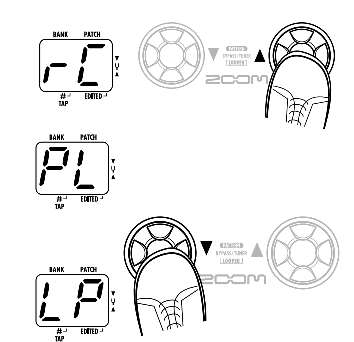


Si un réglage 1 – 8 a été sélectionné, la durée maximale d'enregistrement (5 secondes) peut être dépassée si le tempo est très lent. Dans ce cas, l'enregistrement s'arrêtera après écoulement de la moitié (ou du quart) du temps sélectionné.



Superposez une phrase

Effectuez l'enregistrement comme décrit à l'étape 4. Pendant que la phrase est lue en boucle, pressez le commutateur au pied [▲]. L'affichage se change en "rC" et l'enregistrement superposant ("overdub") commence. Quand la fin de la phrase enregistrée est atteinte, l'unité retourne au début et continue l'enregistrement superposant ("overdub"). Pour arrêter l'enregistrement superposant ("overdub") et revenir à la lecture en boucle, pressez une fois encore le commutateur [▲]. L'affichage se change en "PL".
Pour arrêter la lecture en boucle, pressez le commutateur [▼]. L'affichage revient à "LP".



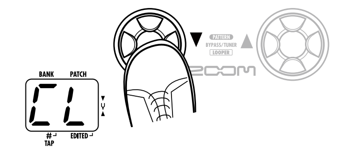


Effacez le contenu enregistré

Maintenez enfoncé le commutateur au pied [▼].
L'affichage se change en "CL" et le contenu enregistré est effacé.



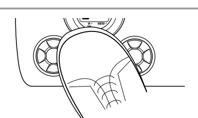
Quand vous changez la méthode d'enregistrement ou le réglage de tempo, le contenu enregistré est aussi effacé.





Retour au mode de jeu (Play)

Pressez en même temps les commutateurs [▼]/[▲].



Édition d'un patch (mode d'édition)

Les patches de la G1u peuvent être librement modifiés par changement du type d'effet utilisé par les divers modules ou des réglages de leurs paramètres d’effet. Essayez de modifier le patch actuellement sélectionné pour créer votre propre son.

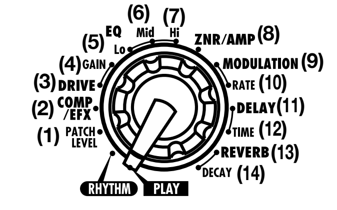


Sélectionnez le module/paramètre d'effet

Tournez le sélecteur de module pour choisir le module d'effet et le paramètre à modifier ("éditer"). Les réglages disponibles sont listés ci-dessous.

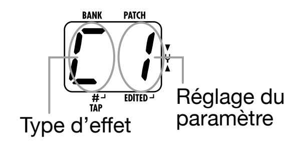
(1) PATCH LEVEL (Prm)
(2) Module COMP/EFX (Type&Prm)
(3) Module DRIVE (Type)
(4) Module DRIVE (Prm)
(5) – (7) Module EQ (Prm)
(8) Module ZNR/AMP (Type&Prm)
(9) Module MODULATION (Type&Prm1)
(10) Module MODULATION (Prm2)
(11) Module DELAY (Type&Prm1)
(12) Module DELAY (Prm2)
(13) Module REVERB (Type&Prm1)
(14) Module REVERB (Prm2)

Les indications "Type" et "Prm" entre crochets indiquent la catégorie de la sélection.

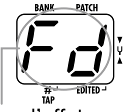


Le module EQ (égaliseur) a trois paramètres, et les modules MODULATION, DELAY et REVERB en ont deux chacun.
Changer le type donne accès au deuxième et au troisième paramètre.

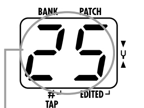
- **Type&Prm ou Type&Prm1 (Type & Paramètre)**
  Sélection dans laquelle le type d'effet (gauche de l'écran) et la valeur d'un paramètre (droite de l'écran) sont réglés simultanément.



- **Type**
  Sélection dans laquelle seul le type d'effet est sélectionné.



- **Prm ou Prm2 (Paramètre)**
  Sélection dans laquelle seule la valeur d'un paramètre est réglée.





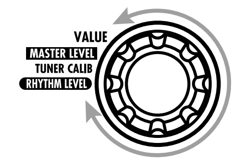
Changez le réglage

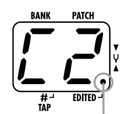
Tournez la molette [VALUE].

Le réglage de l'élément sélectionné change, et un point (.) apparaît en bas à droite de l'écran. Cela indique qu'un réglage a été modifié par rapport à la valeur en mémoire.



Quand vous avez sélectionné un paramètre réglable avec la fonction de battue manuelle Tap (→ p. 21), vous pouvez frapper répétitivement la touche [BANK UP·TAP] à la cadence désirée pour spécifier le timing.





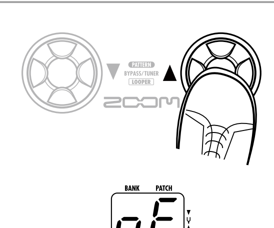
Le point indique que le réglage a été changé



Pour commuter on/off un module d'effet

Pressez un des commutateurs [▼]/[▲].

L'indication "oF" s'affiche et le module est désactivé (off). Presser une fois encore un des commutateurs ramènera le réglage à son état antérieur.





Quittez le mode d'édition

Réglez le sélecteur de module en position "PLAY" pour retourner au mode de jeu.



Quand vous revenez au mode de jeu après avoir apporté des changements au patch, un point (.) s'affiche en bas à droite de l'écran. Si vous sélectionnez alors un autre patch, les changements que vous avez effectués en mode d'édition seront perdus faute d'avoir préalablement mémorisé le patch. Pour conserver les changements, mémorisez le patch comme décrit en page 16.



Mémorisation/copie de patches (mode Store)

Un patch modifié peut être mémorisé dans les banques éditables par l'utilisateur (A – J). Il est aussi possible de mémoriser dans un autre emplacement un patch existant afin d'en créer une copie.



En mode de jeu ou d'édition, pressez la touche [STORE]

La banque et le numéro de patch clignotent à l'écran.

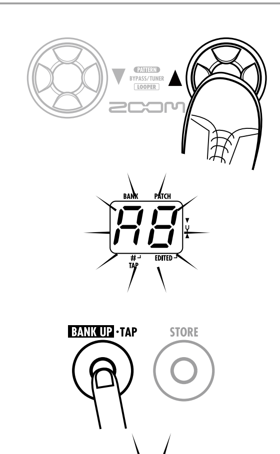




Les patches des banques préréglées (0 – 9) ne peuvent qu'être lus. Aucun patch ne peut être mémorisé ni copié à ces emplacements. Si vous pressez la touche [STORE] alors qu'un patch de la zone préréglée ("preset") est sélectionné, c'est le patch "A0" (banque A, patch numéro 0) qui est automatiquement sélectionné par défaut comme destination de mémorisation/copie.

2 Sélectionnez la banque et le patch de destination

- **Utilisez les commutateurs au pied [▼]/[▲] pour sélectionner la banque/le numéro de patch.**



- **Pour ne changer que la banque, utilisez la touche [BANK UP·TAP].**



- ***Seule une banque éditable par l'utilisateur (A – J) peut être sélectionnée comme destination de mémorisation/copie.***
- ***Durant le processus de mémorisation/copie, la pédale commutateur (FS01) ne peut pas servir à changer de banque.***

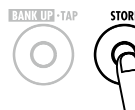


Pressez une fois encore la touche [STORE]

Quand le processus de mémorisation/copie est terminé, la G1u retourne au mode antérieur, avec le patch de destination sélectionné.



Pour interrompre le processus de mémorisation, tournez la molette [VALUE] avant d'avoir pressé de nouveau la touche [STORE].



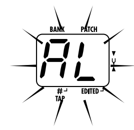


Restauration des réglages d'usine

Même après avoir écrasé des patches personnels par d'autres patches, leur contenu d'origine peut être restauré par une simple opération (fonction "Tout initialiser").

Pour cela, mettez sous tension la G1u tout en maintenant enfoncée la touche [STORE].

L'indication "AL" s'affiche.



Pour effectuer la fonction Tout initialiser, pressez une fois encore la touche [STORE]. Tous les réglages de patch retrouvent leur valeur d'usine et l'unité passe en mode de jeu.

Pour interrompre l'initialisation, pressez la touche RHYTHM [▶/■] à la place de la touche [STORE].



Quand vous faites une initialisation totale, tout patch nouvellement créé qui était stocké dans la zone personnelle est supprimé (remplacé). Accomplissez cette opération avec soin pour éviter de perdre des patches que vous désireriez garder.

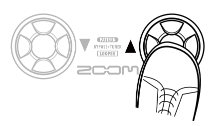
Changement de la méthode d’appel des patches

Cette section décrit comment changer la méthode de sélection des patches de la G1u pour le mode "pré-selection". Dans ce mode, vous sélectionnez d’abord le patch que vous utiliserez ensuite, puis accomplissez une étape supplémentaire pour l'activer.

1. Mettez sous tension la G1u en maintenant enfoncé le commutateur au pied [▲].

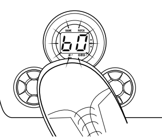
L'indication "PrE-SElEct" défile à l’écran.

2. En mode de jeu, sélectionnez le patch à utiliser ensuite.

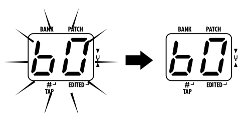


La banque et le numéro du nouveau patch clignotent à l'écran. Le son ne change pas encore.

3. Quand vous avez spécifié le patch que vous voulez utiliser, pressez en même temps les commutateurs au pied [▼]/[▲].



Le changement de patch est validé, faisant changer le son et passer l’affichage d’un statut clignotant à un allumage fixe.



4. Pour ramener la G1u en méthode de sélection normale de patch, il suffit de l'éteindre et de la rallumer.

La méthode de sélection de patch est automatiquement ramenée à un fonctionnement conventionnel.

Emploi d'une pédale commutateur ou d'expression

Cette section explique comment utiliser une pédale commutateur ou une pédale d'expression optionnelle.

Emploi d’une pédale commutateur

Si une pédale commutateur optionnelle (FS01) est branchée à la prise [CONTROL IN] de la G1u, vous pouvez changer les banques et spécifier le tempo des patterns rythmiques au pied. Selon le mode actuellement sélectionné, la pédale commutateur fonctionne comme suit.

- **Mode de jeu**

  Presser la pédale commutateur sélectionne la banque immédiatement supérieure.

- **Mode rythmique/mode de bouclage**

  Quand vous pressez deux fois ou plus la pédale commutateur, la G1u détecte l’intervalle séparant les pressions et règle automatiquement le tempo en conséquence (fonction de battue manuelle du tempo ou "Tap tempo").

- **Mode d'édition/Mode de mémorisation**

La pédale commutateur n'a pas d'effet.

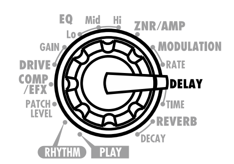
Emploi d'une pédale d'expression

Quand une pédale d'expression optionnelle (FP01/FP02) est branchée à la prise [CONTROL IN] de la G1u, vous pouvez changer les paramètres d'effet en temps réel ou utiliser la pédale comme contrôleur de volume. La fonction de la pédale d'expression peut être mémorisée individuellement pour chaque patch.

1. Branchez la FP01/FP02 dans la prise [CONTROL IN].

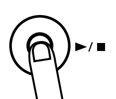
2. En mode de jeu, sélectionnez un patch pour lequel vous voulez utiliser la pédale d'expression.

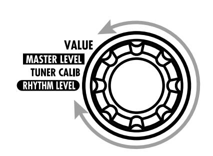
3. Réglez le sélecteur de module sur une position autre que "PLAY" ou "RHYTHM".



La G1u passe en mode d'édition.

4. En maintenant la touche RHYTHM [►/■], utilisez la molette [VALUE] pour sélectionner un des modules suivants à contrôler avec la pédale d'expression.





Affichage	Destination de commande
oF	Off (désactivée)
uP	Volume
HP	Module COMP/EFX
GP	Module DRIVE
nP	Module MODULATION
dP	Module DELAY
rP	Module REVERB



- ***Dans la section "Types et paramètres d'effet" (→p. 21), un symbole de pédale indique les types/paramètres d'effet contrôlables par la pédale d'expression.***
- ***Si un module sans symbole de pédale est sélectionné, la pédale d'expression n'a pas d'effet sur ce patch.***

5. Mémorisez le patch.

Le réglage de pédale d'expression est mémorisé avec ce patch.

6. En mode de jeu, sélectionnez le patch et bougez la pédale d'expression.

Le paramètre correspondant change.
En statut bypass, la pédale d'expression fonctionne toujours comme pédale de volume, quel que soit le réglage.



La pédale d'expression fonctionne aussi en mode d'édition.

Emploi de la G1u comme interface audio

Quand la G1u est branchée à un ordinateur via le port USB, elle peut servir d'interface audio pour l'ordinateur. Les configurations nécessaires à ce type d'emploi sont les suivantes.

■ Systèmes d'exploitation compatibles

- Windows XP SP2 ou ultérieur
  Windows Vista ou ultérieur
- MacOS X (version 10.4.6 ou ultérieur/ 10.5 ou ultérieur)

■ Quantification

16 bits

■ Fréquences d'échantillonnage

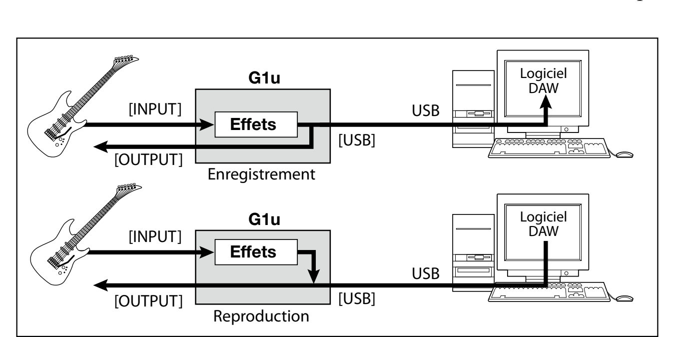
32 kHz / 44,1 kHz / 48 kHz

Avec les systèmes d'exploitation cités ci-dessus, la G1u fonctionne comme une interface audio en connectant simplement le câble USB. Il n'est pas nécessaire d'installer un pilote particulier.
Toutefois, le pilote ASIO dédié fourni permet l'enregistrement et la lecture à faible latence.



Si la G1u est raccordée à un ordinateur via un câble USB sans qu'il n'y ait d'adaptateur connecté, l'alimentation est fournie par le port USB.

Dans ces conditions, le son d'une guitare connectée à l'entrée [INPUT] de la G1u peut être traité avec les effets de la G1u et enregistré dans les pistes audio d'un logiciel station de travail audio numérique (DAW) sur l'ordinateur.



En même temps, la prise [OUTPUT] de la G1u produit le son de la lecture des pistes audio de la station audio numérique, mixé avec le son de la guitare traité par les effets de la G1u.
Pour des détails sur l'enregistrement et la lecture, référez-vous à la documentation de votre application audio numérique.



- ***Quand vous utilisez la G1u comme interface audio, le signal après traitement d'effet est toujours directement disponible en prise [OUTPUT] (ce qui permet d'utiliser l'unité comme un effet).***
- ***Si l'application station de travail audio numérique a une fonction de renvoi (le signal entrant durant l'enregistrement est fourni directement à une sortie), celle-ci doit être désactivée quand vous utilisez la G1u. Si l'enregistrement est effectué avec cette fonction activée, le signal produit sonnera comme s'il était traité par un effet flanger.***
- ***Utilisez un câble USB de haute qualité et aussi court que possible. Si l'alimentation est fournie à la G1u via un câble USB faisant plus de 3 m de long, une alerte de faible tension peut apparaître.***

À propos de ZFX Tools

La G1u est fournie avec un logiciel appelé ZFX Tools qui comprend des fonctions d'éditeur/bibliothécaire et des fonctions d'enregistrement.
Si la G1u est branchée via USB à un ordinateur, ZFX Tools peut servir à importer des données de patch de la G1u dans l'ordinateur pour édition et stockage, et le signal de la G1u peut être enregistré dans l'ordinateur.

Types et paramètres d'effet

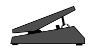
Explication des symboles

- **Sélecteur de module**



Montre la position du sélecteur pour laquelle ce module/paramètre est appelé.

- **Pédale d'expression**



Indique un paramètre contrôlable par la pédale d'expression.

- **Tap**

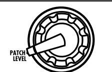
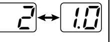


Indique un paramètre qui peut être réglé en frappant répétitivement la touche [BANK UP·TAP]. Quand ce type de module/effet est sélectionné en mode d'édition, le paramètre (vitesse de modulation ou temps de retard, etc.) est réglé en fonction de l'intervalle séparant les pressions de la touche.

* Les noms de fabricants et de produits mentionnés dans ce tableau sont des marques commerciales ou déposées de leurs détenteurs respectifs. Ils servent seulement à illustrer les caractéristiques sonores d'après lesquelles les effets sont modélisés et n'indiquent aucune affiliation à ZOOM CORPORATION.

Pour certains modules d'effet, vous pouvez sélectionner un type d'effet parmi plusieurs choix possibles.

■ PATCH LEVEL (Niveau de patch)

	**PATCH LEVEL (Prm)** Règle le niveau de volume général du patch.
	La plage de réglage est 2 – 98, et 1.0. Un réglage de 80 correspond au gain unitaire (niveau d'entrée équivalent au niveau de sortie).

■ Module COMP/EFX (Compresseur/effets spéciaux)

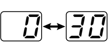
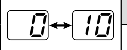
COMP/EFX	**COMP/EFX (Type&Prm)** Sélectionne le type et le paramètre d'effet du module COMP/EFX.
C 1 ↔ C 9	**Compressor (Compresseur)** C'est un compresseur de type MXR Dynacomp qui limite les signaux de haut niveau et accentue les signaux de bas niveau, pour compresser la dynamique générale du signal. Des réglages élevés donnent une plus haute sensibilité.
A 1 ↔ A 9	**Auto Wah (Wah-wah automatique)** Fait varier l'effet wah-wah en fonction de l'intensité d'attaque des cordes. Des réglages élevés donnent une plus haute sensibilité.
b 1 ↔ b 9	**Booster** Augmente le gain du signal et crée un son dynamique. Des réglages élevés donnent un plus haut gain.
t 1 ↔ t 9	**Tremolo** Fait varier périodiquement le volume. Des réglages élevés donnent une modulation plus rapide.
r 1 ↔ r 9	**Ring Mod (Modulateur en anneau)** Produit un son résonant métallique. Des réglages élevés donnent une plus haute fréquence de modulation.
S 1 ↔ S 9	**Slow Attack (Attaque lente)** Réduit individuellement la vitesse d'attaque de chaque note. Des réglages élevés donnent des attaques plus lentes.

u 1↔u 9	**Pedal Vox** Simule une pédale wah-wah Vox vintage semi-ouverte. Des réglages élevés donnent une fréquence accentuée plus haute.
c 1↔c 9	**Pedal Cry** Simule une pédale Jen Crybaby vintage semi-ouverte. Des réglages élevés donnent une fréquence accentuée plus haute.
o 1↔o 9	**Octave** Cet effet ajoute l'octave inférieure au son d'origine. Des réglages élevés donnent un plus fort taux d'effet au mixage.

■ Module DRIVE (Effets de distorsion)

GAIN / DRIVE	**DRIVE (Type)** Sélectionne le type d'effet pour le module DRIVE.		
Fd	**FD COMBO** Son d'un Fender Twin Reverb (modèle 65) apprécié par les guitaristes dans de nombreux styles musicaux.	uX	**VX COMBO** Son modélisé d'un ampli combo AC-30 VOX fonctionnant en classe A.
bL	**US BLUES** Son crunch d'un Fender Tweed Bassman.	bG	**BG CRUNCH** Son crunch de l'ampli combo Mesa Boogie MkIII.
HW	**HW STACK** Son du légendaire Hiwatt Custom 100 britannique entièrement à lampes.	MC	**MS CRUNCH** Son crunch du Marshall 1959 qui est devenu légendaire.
Md	**MS DRIVE** Son à haut gain du multicorps Marshall JCM2000.	Pu	**PV DRIVE** Son à haut gain d'un Peavey 5150 développé en coopération avec un guitariste hard rock de renommée mondiale.
dd	**DZ DRIVE** Son à haut gain basé sur le canal 3 de l'ampli guitare allemand Diezel Herbert fait à la main avec 3 canaux contrôlables indépendamment.	bd	**BG DRIVE** Son à haut gain du canal rouge du Mesa Boogie Dual Rectifier (mode vintage).
od	**OVER DRIVE** Son de la pédale BOSS OD-1 qui fut la première à créer le concept de saturation "overdrive".	tS	**T SCREAM** Simulation de la pédale Ibanez TS808, souvent copiée et utilisée par de nombreux guitaristes comme booster.
Gu	**GOVERNOR** Son de l'effet de distorsion Guv'nor Marshall.	dP	**DIST+** Simulation de la MXR distortion+ qui a rendu la distorsion populaire dans le monde entier.
dS	**Dist1** Son de la pédale de distorsion Boss DS-1, une favorite de longue date.	Sq	**SQUEAK** Simulation de la ProCo Rat célèbre pour sa distorsion acérée.
FS	**FUZZ SMILE** Son de la Fuzz Face qui a fait l'histoire du rock avec son aspect amusant et un son percutant.	GM	**GREAT MUFF** Simulation de la Big Muff Electro-Harmonix préférée par de célèbres artistes pour son gros son doux de fuzz.
MW	**METAL WORLD** Son de la pédale BOSS Metal Zone avec un long sustain et des bas médiums dynamiques.	Hb	**HOT BOX** Simulation du préampli compact Matchless Hot Box avec lampes intégrées.

	Z CLEAN Son clair neutre original de Zoom.		**Z WILD** Son à haut gain avec saturation encore accentuée.
	Z MP1 Son original combinant les caractéristiques de l'ADA MP1 et du Marshall JCM800.		**Z BOTTOM** Son à haut gain avec graves et médiums prononcés.
	Z DREAM Son à haut gain pour guitare solo basé sur le canal Lead du Mesa Boogie Road King Série II.		**Z SCREAM** Son à haut gain original avec un bon équilibre des graves aux aigus.
	Z NEOS Son crunch modélisé d'après un AC30 Vox modifié.		**LEAD** Son de distorsion doux et brillant.
	EXTREME DS Son à haut gain avec le gain le plus puissant de tous les effets de distorsion du monde.		**ACO.SIM (Simulateur acoustique)** Cet effet fait sonner une guitare électrique comme une guitare acoustique.

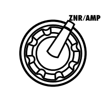
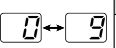
	**GAIN (Prm)** Règle les paramètres du module DRIVE. L'action du paramètre diffère en fonction du type d'effet de distorsion (Fd – Ed) ou Aco.Sim (Ac) sélectionné.
Quand un type d'effet de distorsion (Fd – Ed) est sélectionné	
	**GAIN** Règle le gain (intensité de distorsion).
Quand Ac est sélectionné	
	**TOP** Règle les caractéristiques de timbre des cordes de guitare acoustique.

** Les noms de fabricants et de produits mentionnés dans ce tableau sont des marques commerciales ou déposées de leurs détenteurs respectifs. Ils servent seulement à illustrer les caractéristiques sonores d'après lesquelles les effets sont modélisés et n'indiquent aucune affiliation à ZOOM CORPORATION.*

■ Module EQ (Égaliseur)

	EQ LO (Prm) Règle la bande de graves du module EQ.		**EQ MID (Prm)** Règle la bande de médiums du module EQ.		**EQ HI (Prm)** Règle la bande d'aigus du module EQ.
-18↔18	**Lo** Règle l'accentuation/atténuation de la plage des graves (160 Hz).	-18↔18	**Mid** Règle l'accentuation/atténuation de la plage des médiums (800 Hz).	-18↔18	**Hi** Règle l'accentuation/atténuation de la plage des aigus (3,2 kHz).

■ Module ZNR/AMP (Réduction de bruit ZOOM/simulateur d'ampli)

	**ZNR/AMP (Type&Prm)** Ce module combine la ZNR propre à ZOOM (qui supprime le bruit durant les pauses du jeu sans affecter la qualité du son) et un simulateur d'ampli (qui recrée le son de divers baffles). Type et paramètres sont réglés en même temps.
	**ZNR (ZOOM Noise Reduction)** C'est la fonction de réduction de bruit seule. Des valeurs plus élevées donnent un effet plus prononcé. Réglez la valeur aussi haut que possible sans entraîner de coupures artificielles du son.

C0↔C9	**Combo & ZNR** Combinaison de la ZNR avec un simulateur d'ampli recréant le son d'un ampli combo à dos fermé. La valeur du chiffre de droite détermine la sensibilité de la ZNR.
b0↔b9	**Bright Combo & ZNR** Combinaison de la ZNR avec un simulateur d'ampli recréant le son d'un ampli combo brillant à dos ouvert. La valeur du chiffre de droite détermine la sensibilité de la ZNR.
S0↔S9	**Stack & ZNR** Combinaison de la ZNR avec un simulateur d'ampli recréant le son d'un ampli multicorps. La valeur du chiffre de droite détermine la sensibilité de la ZNR.

■ Module MODULATION

MODULATION / RATE	**MODULATION (Type&Prm1)** Sélectionne le type de l'effet du module MODULATION et contrôle en même temps le paramètre 1.	MODULATION / RATE	**RATE (Prm2)** Contrôle la valeur du paramètre 2 du module MODULATION. L'action du paramètre diffère en fonction du type d'effet.
C1↔C9	**Chorus** Mélange au signal d'origine une version à transposition variable. Des réglages élevés du chiffre de droite donnent un plus fort taux d'effet au mixage.	1↔50	**Rate** Règle la vitesse de modulation.
E1↔E9	**Ensemble** C'est un ensemble de chorus avec mouvement tridimensionnel. Des réglages élevés du chiffre de droite donnent un plus fort taux d'effet au mixage.		
F1↔F9	**Flanger** Produit un son résonant et ondulant fortement. Des réglages élevés du chiffre de droite accentuent les caractéristiques de l'effet.	1↔50	**Rate** TAP Règle la vitesse de modulation.
S1↔S9	**Step** Effet spécial qui change le son par paliers. Des réglages élevés du chiffre de droite accentuent les caractéristiques de l'effet.		
P1↔P9	**Pitch Shift** Transpose la hauteur du son d'origine vers le haut ou le bas. Des réglages élevés du chiffre de droite donnent un plus fort taux d'effet au mixage.	-12↔-1 dt 1↔12 24	**Shift** Règle la transposition par demi-tons. "dt" entraîne un effet de désaccord (Detune).
M1↔M9	**Mono Pitch** C'est un transpositeur monophonique (pour jouer note à note) avec une fluctuation réduite. Des réglages élevés du chiffre de droite donnent un plus fort taux d'effet au mixage.		
H1↔H9	**HPS (Harmonized Pitch Shifter)** C'est un transpositeur intelligent qui génère automatiquement des harmoniques de gamme majeure en fonction d'une tonalité préréglée. Des réglages élevés du chiffre de droite donnent un plus fort taux d'effet au mixage.	C, Co d, do E, F Fo, G Go, A Ao, b	**Key** Spécifie la tonique de la gamme utilisée pour la transposition. Le symbole "o" correspond à #.

u 1↔u 9	**Vibrato** C'est un effet de vibrato automatique. Des réglages élevés du chiffre de droite accentuent l'intensité du vibrato.	1↔50	**Rate** TAP Règle la vitesse de modulation.
b 1↔b 9	**Pitch Bend** Permet d'utiliser la pédale d'expression pour changer la hauteur en temps réel. Le chiffre de droite indique le type de changement de hauteur produit par la pédale d'expression (voir Tableau 1).	0↔1.0	**Position de la pédale** Règle la valeur initiale pour la valeur de transposition (valeur active quand la pédale est au repos). La balance de niveau son d'origine/son d'effet change aussi en fonction du réglage du paramètre 1.

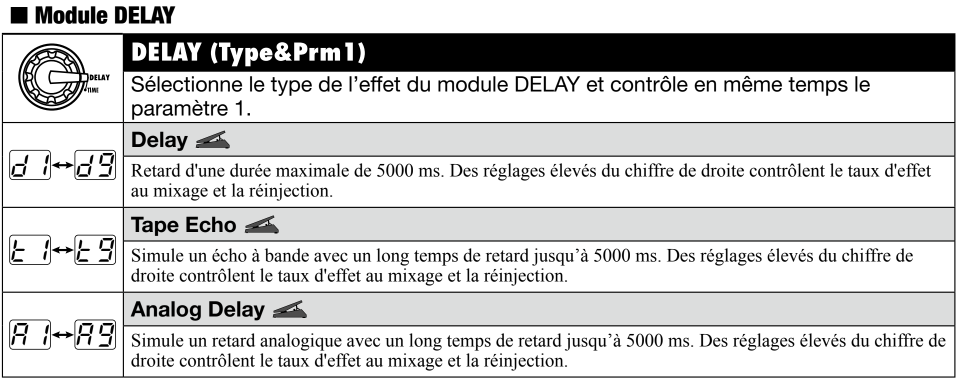
[Tableau 1]

Type&Prm1	Prm2=0 Pédale remontée (minimum)	Prm2=1.0 Pédale enfoncée (maximum)
b1	0 centième	+1 octave
b2	0 centième	+2 octaves
b3	0 centième	-100 centièmes
b4	0 centième	-2 octaves
b5	0 centième	- ∞

Type&Prm1	Prm2=0 Pédale remontée (minimum)	Prm2=1.0 Pédale enfoncée (maximum)
b6	-1 octave + son sec	+1 octave + son sec
b7	-700 centièmes + son sec	+500 centièmes + son sec
b8	Doublage	Désaccord + son sec
b9	-∞ (0 Hz) + son sec	+1 octave + son sec

d 1↔d 9	**Delay** Retard d'une durée maximale de 2000 ms. Des réglages élevés du chiffre de droite augmentent le taux d'effet au mixage et la réinjection.	1↔2.0	**Time (temps de retard)** TAP Règle le temps de retard. Dans la plage 10 – 1000 ms, le réglage se fait par pas de 10 ms (1 – 99, 1.0). Au-delà d'une seconde, le réglage se fait par pas de 100 ms (1.1 – 2.0).
c 1↔c 9	**CombFilter** Utilise comme égaliseur les caractéristiques de filtre en peigne générées par l'emploi d'une modulation fixe sur le flanger. Des réglages élevés donnent un plus fort taux d'effet au mixage.	1↔50	**Frequency** Règle la fréquence que le filtre doit accentuer. Des réglages élevés donnent une fréquence accentuée plus haute.
A 1↔A 9	**Air** Cet effet reproduit l'ambiance d'une pièce pour créer de la profondeur spatiale. Des réglages élevés donnent un plus fort taux d'effet au mixage.	1↔1.0	**Size** Règle la taille de l'espace simulé. Des réglages élevés rendent l'espace plus grand.
h 1↔h 4	**Phaser** Produit un son à caractère pulsatile. Les valeurs de réglage changent le type de son.	1↔50	**Rate** TAP Règle la vitesse de modulation.

■ Module DELAY



DELAY TIME	**DELAY (Type&Prm1)** Sélectionne le type de l'effet du module DELAY et contrôle en même temps le paramètre 1.
d 1↔d 9	**Delay** Retard d'une durée maximale de 5000 ms. Des réglages élevés du chiffre de droite contrôlent le taux d'effet au mixage et la réinjection.
t 1↔t 9	**Tape Echo** Simule un écho à bande avec un long temps de retard jusqu'à 5000 ms. Des réglages élevés du chiffre de droite contrôlent le taux d'effet au mixage et la réinjection.
A 1↔A 9	**Analog Delay** Simule un retard analogique avec un long temps de retard jusqu'à 5000 ms. Des réglages élevés du chiffre de droite contrôlent le taux d'effet au mixage et la réinjection.

P 1↔P 9	**Ping Pong Delay**
	C'est un retard de type ping-pong dans lequel le son de retard alterne entre la gauche et la droite. Des réglages élevés du chiffre de droite contrôlent le taux d'effet au mixage et la réinjection.
r 1↔r 9	**Reverse**
	C'est un retard spécial grâce auquel l'effet sonne comme une lecture à l'envers. Le temps de retard maximal est de 2500 ms. Des valeurs plus élevées donnent un effet plus prononcé.
DE TIME	**TIME (Prm2)**
	Contrôle le paramètre 2 du module DELAY. La plage de réglage est différente pour le type d'effet Reverse et pour les autres types d'effet.
Quand Delay – Ping Pong Delay est sélectionné	
1↔5.0	**Time (temps de retard)** TAP
	Règle le temps de retard. Dans la plage 10 – 1000 ms, le réglage se fait par pas de 10 ms (1 – 99, 1.0). Au-delà d'une seconde, le réglage se fait par pas de 100 ms (1.1 – 5.0).
Quand Reverse est sélectionné	
10↔2.5	**Time (temps de retard)** TAP
	Règle le temps de retard. Dans la plage 10 – 1000 ms, le réglage se fait par pas de 10 ms (10 – 99, 1.0). Au-delà d'une seconde, le réglage se fait par pas de 100 ms (1.1 – 2.5).

■ Module REVERB

REVERB DECAY	**REVERB (Type&Prm1)**
	Sélectionne le type de l'effet du module REVERB et contrôle en même temps le paramètre 1.
H 1↔H 9	**Hall**
	Simule l'acoustique d'une salle de concert. Des réglages élevés du chiffre de droite donnent un plus fort taux d'effet au mixage.
r 1↔r 9	**Room**
	Simule l'acoustique d'une pièce. Des réglages élevés du chiffre de droite donnent un plus fort taux d'effet au mixage.
S 1↔S 9	**Spring**
	Simule une reverb à ressort. Des réglages élevés du chiffre de droite donnent un plus fort taux d'effet au mixage.
A 1↔A 9	**Arena**
	Simule l'acoustique d'un très grand site comme une enceinte sportive. Des réglages élevés du chiffre de droite donnent un plus fort taux d'effet au mixage.
t 1↔t 9	**Tiled Room**
	Simule l'acoustique d'une pièce carrelée. Des réglages élevés du chiffre de droite donnent un plus fort taux d'effet au mixage.
REVERB DECAY	**DECAY (Prm2)**
	Contrôle le paramètre 2 du module REVERB. Ce paramètre est commun à tous les types d'effet.
1↔30	**Decay**
	Règle la durée de chute (déclin).

Patterns pré-programmés (Presets) de la fonction rythmique

#	Nom	Mesure	#	Nom	Mesure	#	Nom	Mesure	#	Nom	Mesure
1	8beat 1	4/4	11	METAL 2	4/4	21	POP 3	4/4	31	BALLAD 1	4/4
2	8beat 2	4/4	12	THRASH	4/4	22	DANCE 1	4/4	32	BALLAD 2	3/4
3	8beat 3	4/4	13	PUNK	4/4	23	DANCE 2	4/4	33	BLUES 1	4/4
4	8shuffle	4/4	14	DnB	4/4	24	DANCE 3	4/4	34	BLUES 2	3/4
5	16beat 1	4/4	15	FUNK 1	4/4	25	DANCE 4	4/4	35	JAZZ 1	4/4
6	16beat 2	4/4	16	FUNK 2	4/4	26	3per4	3/4	36	JAZZ 2	3/4
7	16shuffle	4/4	17	HIPHOP	4/4	27	6per8	3/4	37	METRO 3	3/4
8	ROCK	4/4	18	R'nR	4/4	28	5per4 1	5/4	38	METRO 4	4/4
9	HARD	4/4	19	POP 1	4/4	29	5per4 2	5/4	39	METRO 5	5/4
10	METAL 1	4/4	20	POP 2	4/4	30	LATIN	4/4	40	METRO	

Vérification de la version de la G1u

Pour contrôler la version du logiciel de la G1u, suivez les étapes ci-dessous.

1. Mettez sous tension la G1u en tenant enfoncés la touche [BANK UP·TAP] et le commutateur au pied [▲].

Les deux chiffres supérieurs de la version actuelle sont affichés.

2. Pressez le commutateur au pied [▲].

Les deux chiffres inférieurs de la version actuelle sont affichés.

3. Presser l'un ou l'autre des commutateurs au pied [▼]/[▲] fait disparaître l'affichage de la version et la G1u redémarre.

Vous trouverez des informations sur la dernière version du logiciel sur le site internet ZOOM :
http://www.zoom.co.jp

Guide de dépannage

- **Pas d'alimentation**

  Référez-vous à "Mise sous tension" en page 6.
- **L'effet reverb ne fonctionne pas**

  Quand un pattern rythmique est reproduit, l'effet reverb n'est pas disponible. Stoppez d'abord le pattern rythmique (→ p. 10).
- **L'effet delay ne fonctionne pas**

  Quand la fonction de bouclage est utilisée, l'effet delay n'est pas disponible. Stoppez d'abord la fonction de bouclage (→ p. 12).
- **Changer de patch ne change pas le son**

  La méthode de sélection de patch est-elle réglée sur "pré-sélection" (→ p. 18) ? Éteignez puis rallumez l'unité pour revenir en mode normal de sélection.
- **Haut niveau de bruit**

  L'adaptateur secteur ZOOM est-il utilisé ? Veillez à n'utiliser qu'un adaptateur secteur AD-0006 ou AD-16 ZOOM.
- **L'autonomie des piles est faible**

  Utilisez-vous des piles au manganèse ? Un fonctionnement continu d'environ 10 heures est obtenu avec des piles alcalines.

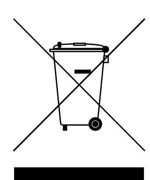
Caractéristiques

Types d'effet	67
Modules d'effet	Maximum de 8 modules simultanés
Mémoire de patches	Banques utilisateur : 10 patches x 10 banques = 100 Banques presets : 10 patches x 10 banques = 100 200 patches au total
Fréq. d'échantillonnage	96 kHz
Convertisseur A/N	24 bits, suréchantillonnage 64 fois
Convertisseur N/A	24 bits, suréchantillonnage 128 fois
Traitement du signal	32 bits
Réponse en fréquence	20 Hz – 40 kHz +1,0 dB -4,0 dB (charge de 10 kiloohms)
Afficheur	2 chiffres, DEL 7 segments
Entrée	Jack 6,35 mm mono standard
Niveau d'entrée nominal	-20 dBm
Impédance d'entrée	470 kiloohms
Sortie	Jack 6,35 mm stéréo standard (à la fois pour ligne et casque)
Niveau de sortie max.	Ligne +3 dBm ((impédance de charge en sortie 10 kiloohms ou plus) Casque 20 mW + 20 mW (sous charge de 32 ohms)
Entrée de commande	Pour FP01/FP02 ou FS01
Interface USB	Interface informatique 16 bits (enregistrement/reproduction stéréo, une ligne chaque)
Fréq. d'échantillonnage	32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz
Alimentation électrique	
Adaptateur secteur	AD-0006 ZOOM, AD-16 ZOOM
Piles	Quatre piles R6 (taille AA) IEC, environ 10 heures de fonctionnement continu (piles alcalines)
Alimentation par bus USB	
Dimensions	155 mm (P) x 136 mm (L) x 52 mm (H)
Poids	350 g (sans les piles)
Options	Pédale d'expression FP01/FP02 ou pédale commutateur FS01

Pour les pays de l'UE



Déclaration de conformité :
Ce produit se conforme aux exigences des directives EMC 2004/108/EG et basse tension 2006/95/EC



Mise au rebut des appareils électriques et électroniques usagés (applicable aux pays européens disposant d'un système de collecte et de tri des ordures)

Ce symbole sur le produit ou sur son emballage signifie que ce produit ne doit pas être traité comme un déchet domestique. A la place, il doit être amené au point de collecte pertinent pour le recyclage des équipements électriques et électroniques. En veillant à ce que ce produit soit correctement mis au rebut, vous aiderez à empêcher les éventuelles conséquences négatives sur l'environnement et la santé humaine qui pourraient autrement être causées par un rejet inapproprié de ce produit. Le recyclage des matériaux aidera à économiser les ressources naturelles. Pour des informations plus détaillées sur le recyclage de ce produit, veuillez contacter votre mairie, le service de traitement des ordures ou le magasin où vous avez acheté le produit.



ZOOM CORPORATION
4-4-3, Kanda-Surugadai,
Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062, Japon
Site internet : http://www.zoom.co.jp

G1u - 5003-4